Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











SOCIAL NETWORKE

Auteur: Brian Gomez 2 à 6 joueurs, âge — 8 ans et plus. Durée — 30 minutes.

Contenu

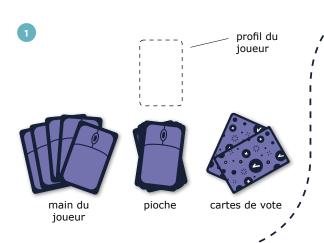
- 150 cartes (6 couleurs de cartes différentes et 25 cartes par couleur);
- les règles du jeu.

Préparation



Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les cartes de cette couleur.

Ces deux cartes sont des cartes pour voter — au début de la partie mettez-les de côté, elles seront utilisées seulement pour les quiz. Chaque joueur mélange ses cartes et forme une pile faces cachées qu'il pose près de lui. Les joueurs prennent ensuite cinq cartes de leur pioche sans les montrer aux autres joueurs et la partie peut commencer (fig. 1).



But du jeu

Le but du jeu est de se débarrasser de vos cartes aussi rapidement et efficacement que vous le pouvez. Le jeu consiste en trois tours, avec un comptage des points a la fin de chaque tour. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de points a la fin des trois tours.

Jouer une manche

Le joueur qui a le pouce le plus long donne le signal de départ et tout le monde commence à jouer. Tous les joueurs jouent simultanément, il n'y a pas de tour de jeu à proprement parler. Soyez rapide et actif lorsque vous jouez vos cartes — n'attendez pas que les autres agissent.

Vous jouez vos cartes une par une. Si à un moment, vous avez moins de 5 cartes en main, vous pouvez en piochez jusqu'à en avoir à nouveau 5.

Si à un moment, vous avez des cartes en main que vous n'aimez pas, vous pouvez en mettre n'importe quel nombre sous votre pioche et en piocher le nombre correspondant pour les remplacer.

Remarquez que pendant la partie, chaque joueur aura **exactement une pile** de cartes jouées devant lui, cela correspondra à son *profil* (fig. 1).

Les cartes



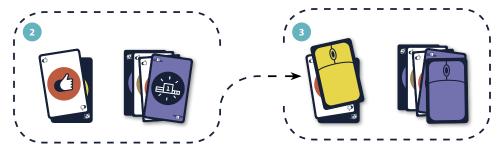
Une carte **Galerie** est jouée dans **le propre** profil du joueur, ce qui devient sa galerie active. Lorsque vous la jouez, vous devez immédiatement l'annoncer aux autres joueurs, qui en réponse pourront placer une de leur carte J'aime dessus. Les autres joueurs pourront placer des cartes J'aime sur votre Galerie tant que vous n'aurez pas joué de nouvelles cartes dans votre Profil. Dès que cela se produit la Galerie active devient inactive et on ne peut plus jouer de cartes J'aime dessus. Pour apporter de l'intérêt à votre Galerie, vous pouvez lui donner un titre intéressant.



La carte **J'aime** se joue dans le profil **d'un autre joueur**, et elle se joue **juste** sur une galerie ou sur une carte J'aime déjà jouée sur une galerie. Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte J'aime dans chaque Galerie. Jouer la carte J'aime dans sa propre galerie n'est pas autorisé!



Un concours est joué dans le propre profil du joueur (fig. 2). Lorsque vous la jouez, vous devez annoncer une tâche à faire ou bien vous devez poser une question, par exemple "Sautez 3 fois de suite" ou "Quelle est la capitale du Brésil ?". Le premier joueur qui réalise la tâche annoncée ou qui répond correctement à la question posée, remporte le concours (en cas d'ambiguïté, le joueur qui a lancé le concours décide qui est le vainqueur). Ensuite, celui qui a lancé le concours, et le vainqueur du concours peuvent mettre une de leur carte (soit une carte de leur main, soit la première carte de la pioche) face cachée dans leurs profils respectifs (fig. 3). Jouer un concours n'arrête pas le jeu.





Un quiz se joue dans le propre profil du joueur. Lorsque vous jouez cette carte, vous devez annoncer "Stop!" cela met immédiatement le jeu en pause et aucun joueur ne peut plus alors jouer de carte, ni en piocher ni en défausser tant que le quiz n'est pas résolu. Après que le Quiz ait été résolu, le joueur qui avait joué la carte Quiz annonce "On reprend" et la partie peut continuer.

Le joueur qui a joué la carte quiz fait une déclaration le concernant, par exemple: "Mon fruit préféré c'est la banane", il joue ensuite une de ses cartes à voter face cachée:



← − cette carte si la déclaration est vraie ou

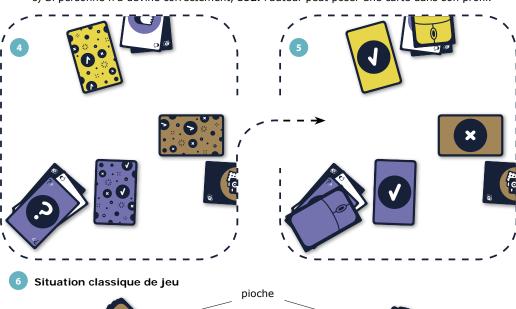
cette carte si la déclaration est fausse − − →

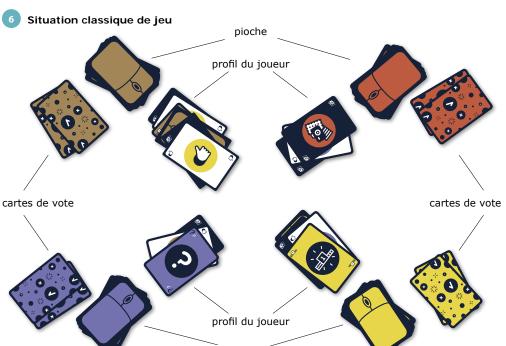


12

Les joueurs choisissent une de leur carte à jouer qu'ils vont jouer face cachée devant eux (fig. 4), affirmant ainsi que la déclaration est vraie ou fausse. Lorsque tous les joueurs ont placé leur carte, révélez les cartes (fig. 5) et les joueurs qui ont bien deviné peuvent mettre une de leur carte (soit une carte de leur main, soit la première carte de la pioche) face cachée dans leur Profil de la manière suivante:

- a) Si tous les joueurs ont deviné correctement, ils peuvent tous poser une carte dans leur profil sauf l'auteur du quiz.
- b) Si quelques joueurs ont deviné correctement, l'auteur du quiz et ces joueurs peuvent poser une carte dans leur profil (fig. 5).
- c) Si personne n'a deviné correctement, seul l'auteur peut poser une carte dans son profil.



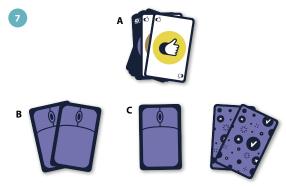


pioche

Comptage des points

Dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes, la manche est immédiatement terminée et on passe au comptage des points. Chaque joueur reçoit un point pour **chaque carte** (à la fois les siennes et celles de ses adversaires) présente dans son profil (fig. 7–A), il perd un point pour chaque carte qui lui reste en main (fig. 7–B) et dans sa pioche (fig. 7–C). Écrivez les scores sur une feuille de papier, chaque joueur reprend ensuite ses cartes, les mélange et la nouvelle manche peut commencer.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a le plus de points après trois manches. En cas d'égalité, le vainqueur parmi les joueurs à égalité, est celui qui a obtenu le score le plus élevé dans une manche. Au cas où il y aurait toujours une égalité et bien les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.



Régles et explications complémentaires

- Dès que vous placez une carte dans votre profil suite aux résultats d'un concours ou d'un quiz, vous la placez face cachée et son action n'est pas réalisée.
- Si un joueur a joué un concours mais que quelqu'un d'autre a joué un quiz avant que le concours soit résolu, vous terminez le concours et seulement après, le jeu s'arrête pour réaliser le quiz.
- Lorsque vous comptez les points, si vous remarquez qu'un joueur a mis plus d'un J'aime sur une de vos galeries, vous rendez les cartes mal jouées à son propriétaire. Cette carte lui fera perdre un point.

Règles pour les parties à deux joueurs

Lorsque vous jouez à deux, les changements de règles suivants doivent être appliqués :

- Avant le début de la partie les joueurs retirent 5 cartes J'aime de leur deck. elles ne seront pas utilisées pendant la partie;
- Le jeu ne se déroule pas de manière simultanée, au lieu de cela les joueurs jouent chacun leur tour, l'un après l'autre (après avoir décidé de qui commencerait la partie);
- A son tour, un joueur ne peut réaliser qu'une des actions suivantes:
 - jouer une carte et en piocher une nouvelle;
 - placer un certain nombre de cartes de sa main sous sa pioche et en reprendre autant;
 - passer.
- Si vous avez joué une carte concours, vous devez défier votre adversaire dans un duel où les deux joueurs réaliseront la même tâche (par exemple « pierre feuille ciseaux », ou bien « qui sautera le plus loin »). Le vainqueur du duel met une de ses cartes dans son profil, comme dans les règles de base. En cas d'égalité, personne ne marque de points;
- Une manche se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus de cartes, ou lorsque les joueurs passent l'un après l'autre.